

Curriculum Vitae di Carmelo Presicce - Novembre 2023

Attività Didattica e di Ricerca

Settembre 2018 - in corso

Dottorando e Ricercatore - Massachusetts Institute of Technology - Lifelong Kindergarten Group (llk.media.mit.edu)
Attività di ricerca, design e facilitazione di esperienze di apprendimento creativo online rivolte a educatori provenienti da diverse parti del mondo e con background diversi. Promozione delle idee pedagogiche alla base dell'apprendimento creativo; modellazione di laboratori online di informatica creativa per adulti e bambini.

Settembre 2017 - in corso

Learning Experience Designer - Learning Creative Learning (lcl.media.mit.edu)
Progettazione, coordinamento e facilitazione didattica nel corso online "Learning Creative Learning", Prof. Resnick
Ogni edizione coinvolge circa 5000 educatori internazionali. Il corso esplora le idee pedagogiche alla base dell'apprendimento creativo attraverso attività, discussioni e laboratori online di informatica creativa.

Settembre 2015 – Settembre 2017

Studente e Ricercatore - Massachusetts Institute of Technology - Lifelong Kindergarten Group (llk.media.mit.edu)
Ricerca, progettazione e facilitazione di attività di apprendimento creativo con materiale fisico e digitale attraverso laboratori per bambini e adulti con linguaggio di programmazione Scratch, co-progettazione di applicazioni e dispositivi hardware programmabili, sviluppo di risorse didattiche.

Settembre 2017 - Dicembre 2018

Teaching Fellow - Harvard University - Graduate School of Education (<https://scholar.harvard.edu/kbrennan/courses>)
Progettazione e supporto alla didattica nel corso "Designing for Learning by Creating", Prof. Brennan
Il corso riguarda la progettazione di esperienze di apprendimento di natura costruzionista che, attraverso il processo creativo, la personalizzazione, la condivisione e la riflessione, supportino l'autoefficacia degli studenti.

Febbraio 2016 - Aprile 2019

Teaching Assistant - Massachusetts Institute of Technology - Lifelong Kindergarten Research Group
Progettazione e supporto alla didattica nel corso "Learning Creative Learning", Prof. Resnick
Il corso introduce le idee di base dell'apprendimento creativo, ossia la progettazione e facilitazione di esperienze basate sulla costruzione di progetti significativi per gli studenti, in collaborazione tra pari e con spirito giocoso.

Marzo - Maggio 2017

Docente di Pensiero Computazionale – Università di Bologna (<https://www.unibo.it/it/didattica/insegnamenti/insegnamento/2017/430272>)
Il corso è un'esplorazione del concetto di pensiero computazionale attraverso la realizzazione di artefatti computazionali e riflessione sul processo creativo. Gli studenti vengono introdotti a linguaggi di programmazione visuale e imparano a realizzare diversi tipi di progetti come videogiochi, storie animate e arte interattiva.

Aprile - Maggio 2015

Docente di Laboratorio di Tecnologie Didattiche – Scienze della Formazione Primaria, Università di Bologna
Docente di Laboratorio di Informatica per l'Educazione – Educatore Sociale e Culturale, Università di Bologna
Docenza e progettazione attività su informatica creativa e pensiero computazionale attraverso Scratch.

Febbraio - Luglio 2015

Docente di T.I.C. Nuove Tecnologie per l'Apprendimento – TFA - Tirocinio Formativo Attivo - Università di Bologna
Corso su progettazione didattica e strumenti tecnologici di supporto all'insegnamento.

Aprile-Maggio 2014

Docente di Laboratorio Tecnologie – PAS - Percorsi Abilitanti Speciali - Università di Bologna

Corso su progettazione didattica e strumenti tecnologici di supporto all'insegnamento, realizzato attraverso attività in presenza e a distanza, tramite piattaforma di e-learning Moodle.

Gennaio 2014

Docente di Laboratorio di Informatica per l'Educazione – Università di Bologna, sede di Rimini

Docenza e progettazione attività su informatica creativa e pensiero computazionale attraverso Scratch.

Aprile 2013 – Settembre 2015

Fondatore e mentor - CoderDojo Bologna (www.coderdojo.bologna.it)

Attività di progettazione didattica e facilitazione di laboratori di informatica creativa con bambini e ragazzi tra i 6 e i 17 anni. Organizzazione eventi, formazione e gestione del team di facilitatori volontari. Coordinamento di progetti, organizzazione e supporto della comunità nazionale, collaborazioni con associazioni locali.

Marzo – Settembre 2014

Coordinatore Summer Camp – H-Farm Digital Accademia (<https://www.h-farm.com/en/education>)

Coordinamento attività didattica dei summer camp su tecnologie digitali per bambini e ragazzi (6-15 anni). Progettazione, docenza e supporto didattico per corsi di elettronica e informatica creativa, robotica, tinkering.

Febbraio 2013 – Marzo 2015

Docente corsi Android – Centri di formazione professionale

Fondazione Aldini Valeriani (<https://www.fav.it>), Gruppo LEN (<https://www.gruppolen.it>), IFOA (<https://www.ifo.it>)

Attività di progettazione e docenza in corsi intensivi di introduzione allo sviluppo di applicazioni Android, attraverso un approccio basato sul “learn by doing”, adattato alle diverse competenze di partenza degli studenti.

Settembre 2013 – Settembre 2015

Docente di Informatica Creativa

H-Farm Digital Accademia e Scuola Media Tiepolo Milano

Progettazione e docenza di corsi Informatica Creativa attraverso Scratch, rivolti a varie fasce d'età, dai 6 anni in su.

Principali Pubblicazioni e Conferenze

Presicce, C., Jain, R., Rodeghiero, C., Gabaree, L. E., & Rusk, N. (2020). WeScratch: an inclusive, playful and collaborative approach to creative learning online. Information and Learning Sciences.

Gabaree, L., Rodeghiero, C., Presicce, C., Rusk, N., & Jain, R. (2020). Designing creative and connected online learning experiences. Information and Learning Sciences.

Murai, Y., Gabaree, L., Presicce, C., Rodeghiero, C., & Ahmad, Y. (2020). Participants facilitating an online learning community: Three case studies. Paper will be presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association, San Francisco, CA.

Murai, Y., Rodeghiero, C., Burd, L., Gabaree, L., Presicce, C., Muthui, M., & Ahmad. (2019) Cultivating creative learning communities across contexts: Opportunities and challenges, and potential paths. Symposia organized at Connected Learning Summit 2019, Irvine, CA.

Presicce, C., Gabaree, L., Tsur, M., Murai, Y. (2018) Learning Creative Learning: How we keep tinkering with MOOCs. Spotlight presentation presented at Connected Learning Summit, Cambridge, MA.

Presicce, C. (2017). Explorations in Computational Tinkering. Master's Thesis, Massachusetts Institute of Technology.

Presicce, C., Addone, A. L'apprendimento creativo dell'informatica in contesti informali: l'esperienza di CoderDojo, Mondo Digitale, Volume 13, Issue 51, 1 June 2014, Pages 797-800.

Addone, A., Presicce, C. CoderDojo: una palestra creativa per imparare a programmare, Rivista Bricks, Giugno 2014: Didattica dell'informatica.

Istruzione e Formazione Accademica

2018 - in corso: Dottorato in Media Arts and Sciences, Massachusetts Institute of Technology

Master in Media Arts and Sciences, Massachusetts Institute of Technology (Luglio 2017)

Tesi: *"Explorations in Computational Tinkering"* svolta presso il Lifelong Kindergarten Group, Prof. Resnick

Laurea Specialistica in Ingegneria Informatica, Università di Bologna (Marzo 2008) Voto: 110/110 e lode

Tesi: *"Framework and applications for smart rooms"* svolta presso l'Intelligent Systems Group, Oulu, Finlandia.

Laurea in Ingegneria Elettronica, Università di Bologna (Dicembre 2004)

Tesi: *"Ottimizzazione di sistemi mobili sensorizzati"*, volta presso ARCES, Bologna, Prof. Salmon Cinotti

Diploma di Maturità Scientifica, Liceo Scientifico L. da Vinci, Maglie (Le) - Luglio 2001 -Voto: 100/100

Altra Formazione Significativa

Podcast Chora Academy - Chora Media (2021)

Corso online sul podcasting: ideazione, scrittura, interviste, registrazione, post-processing, diffusione.

Conflict Management and Mediation - Massachusetts Institute of Technology (2017-2018)

Corso teorico e pratico sulla gestione dei conflitti interpersonali, coaching, mediazione.

Negotiation Analysis - Massachusetts Institute of Technology (Gennaio 2016)

Corso teorico e pratico sulla negoziazione attraverso attività di simulazione e discussioni.

Creative computing online workshop – Harvard Graduate School of Education (Giugno - Luglio 2013)

Workshop online di 6 settimane su "creative computing" e "computational thinking" attraverso Scratch.

Lean Startup Machine - Milano (Settembre 2013)

Laboratorio su principi, metodologie e pratiche di creazione di startup innovative. Vincitore del contest per la città di Milano.

Startup Summer Program, Politecnico di Milano – MIP School of Management (Luglio 2012)

Progetto: *"Business development dell'app mobile QuizPatente!"*

Esperienza di Sviluppo Software

Luglio 2012 – Settembre 2015

Co-fondatore - Quiz Patente! (<https://www.quizpatenteapp.com>)

Sviluppo e lancio della versione Android, business development e product management.

Settembre 2012 – Settembre 2015

Sviluppatore software e consulente freelance – Diversi clienti

Sviluppo Android e iPhone per diverse startup, tra cui Blomming (<https://blomming.com>) per conto di Mavigex srl (<https://www.mavigex.com>) e Map2App.

Luglio 2011 – Giugno 2012

Consulente sviluppo web e mobile - Yoox spa (<https://www.yoox.com>)

Sviluppo di webapp mobile per online store e manutenzione di online store. Scrum master su progetti cross-team.

Gennaio 2011 – Luglio 2011

Sviluppatore software - GetConnected srl (<https://www.getconnected.it>)

Sviluppo e manutenzione di app mobile per iPhone e Android (Postino, Locomotimes). Sviluppo di componenti software per libreria grafica iOS Mobilebricks.

Gennaio 2011

Sviluppatore software freelance - Free Unit Network srl

Sviluppo di un'applicazione mobile per la raccolta e la gestione di anagrafiche.

Febbraio – Agosto 2009 e Aprile 2011

Consulente, analista e sviluppatore - Scriba Nanotecnologie srl

Progettazione e sviluppo di un'applicazione mobile per la decodifica di codici a barre bidimensionali. Sviluppo di un'applicazione per l'acquisizione di immagini da videocamera industriale.

Giugno 2008 – Dicembre 2010

Responsabile tecnico - Waymedia srl

Sviluppo ed estensione della piattaforma web di bluetooth marketing, sviluppo applicazioni per smartphone.

Capacità e Competenze Tecniche

Progettazione e sviluppo object oriented basata sui principi dell'ingegneria del software e metodologie agili. Buona conoscenza delle principali piattaforme di sviluppo mobile, in particolare Android, e delle tecnologie di sviluppo web, sia lato server che lato client. Esperienza di sviluppo applicativi desktop ed embedded. Conoscenza dei principali strumenti di calcolo e sistemi di versionamento software.

Familiarità con strumenti di prototipazione elettronica come Arduino. Ottima conoscenza dei principali linguaggi di programmazione visuale e dispositivi per l'informatica creativa e la robotica educativa.

Capacità e Competenze Linguistiche

Italiano: madrelingua

Inglese: ottimo

Spagnolo: elementare

Capacità e Competenze Relazionali

Ottima capacità di ascolto, empatia (e simpatia! :)) che consente di stabilire un buon rapporto con colleghi e studenti di tutte le età. Ottima capacità di lavoro in squadra e coordinamento di team anche numerosi. Buona capacità di integrarsi in ambienti multiculturali, consolidata durante le esperienze all'estero. Buona capacità di comunicazione e ottime doti di mediazione e gestione dei conflitti, affinate grazie sia grazie a corsi seguiti a MIT che all'esperienza in gruppi di lavoro, di volontariato e in band musicali.

Capacità e Competenze Organizzative

Buona capacità di gestione di progetti software utilizzando tecniche agili, dettate dall'esperienza nella progettazione di sistemi informatici e dalla capacità di stabilire rapporti di armonia e fiducia con i collaboratori. Abilità di leadership e gestione di progetti ed eventi acquisita attraverso la conduzione di progetti che coinvolgono gruppi di volontari (20-30 persone), per esempio nei club di programmazione Coderdojo a Bologna e nel corso online Learning Creative Learning.

Interessi e Hobby

Paracadutista dilettante, musicista a tempo perso (batteria, trombone e altri strumenti), appassionato di astronomia, meditatore amatoriale, pessimo giocatore di calcetto e ultimate frisbee, amante dei viaggi, inguaribile curioso interessato a (quasi) tutto lo scibile umano.

Patenti

Patente di guida di tipo B (autovetture)

Licenza di paracadutista (non si sa mai...)

Consapevole delle sanzioni penali, nel caso di dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dall'art. 76 del D.P.R. 445/2000, dichiaro che quanto sopra corrisponde a verità. Ai sensi del Decreto Legislativo 196/2003 e del GDPR (Regolamento UE 2016/679) dichiaro, altresì, di essere informato che i dati personali raccolti saranno trattati, anche con strumenti informatici, esclusivamente nell'ambito del procedimento per il quale la presente dichiarazione viene resa e che al riguardo competono al sottoscritto tutti i diritti previsti all'art. 7 del D.Lgs 196/2003 e dall'art. 13 del GDPR (Regolamento UE 2016/679).